SNSP-U9-NOE/SFRG

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™

PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

Zuerst,

war Dunkelheit.

Dann war Licht.

Dann etwas mehr Dunkelheit.

Dann war wieder Licht.

Dann kamen die Menschen.

Und es regnete.

INHALTSVERZEICHNIS

HILFE FÜR DIE MENSCHEN 2
BENUTZUNG IHRER STEUERUNG 3
STEUERUNG DER MENSCHEN 4
DER OPTIONENBILDSCHIRM 5
GRUNDLEGENDE SPIELZÜGE 6
GEBRAUCH DES SPEERES 7
GEBRAUCH DER FACKEL 9
GEBRAUCH DES SEILS 11
GEBRAUCH DES RADS 13
BESUCH BEIM MEDIZINMANN 14
PUNKTEVERTEILUNG UND DER STAMM 16
HINWEISE UND TIPS 18
DIE MENSCHLICHE NATUR 19
EVOLUTION DES MENSCHEN 21
GESCHICHTE DES MENSCHEN 23
NACHWORT 25
HANDHABUNG DES MODULS 25

SPIELBEGINN

1. Starten Sie Ihr Super-NES-System, indem Sie den Anleitungen in Ihrem Super-NES-System-Anleitungsheft folgen. Schließen Sie den Steuerblock (Control Pad) an.

2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist. Legen Sie dann das *HUMANS*-Modul in das Laufwerk.

3. Schalten Sie den Netzschalter ein. Nach einigen Augenblicken wird der Titelbildschirm erscheinen.

4. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie den Netzschalter aus. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System korrekt eingestellt und das Modul richtig eingelegt ist. Danach schalten Sie den Netzschalter wieder ein.

WICHTIG: *Vergewissern Sie sich immer, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor Sie das Modul einlegen oder herausnehmen.*

HILFE FÜR DIE MENSCHEN

Ganz offensichtlich brauchen die Menschen Hilfe. Und das wird Ihre Aufgabe sein. Können Sie die Menschen durch die Evolution führen? Um durchzukommen, müssen die Menschen viele bedeutsame Sprünge machen, wenn sie die Tiere überflügeln wollen. Können sie die ehrfurchtgebietende Macht des Feuers bändigen? Können sie die komplexen Probleme um das Rad lösen? Werden sie erkennen, daß Fellbekleidung nicht mehr "in" ist? All diese Fragen müssen von Ihnen beantwortet werden.

Werden sie in einer Welt 4000 Jahre vor der Entdeckung des Deodorants überleben können?

BENUTZUNG IHRER STEUERUNG

R(ichtungs)-Knopf
- Gegenstand aufheben
- Einen Buchstaben des Kennwortes auswählen

Knopf B
- Gegenstand aufheben
- Gewählte Aktion ausführen

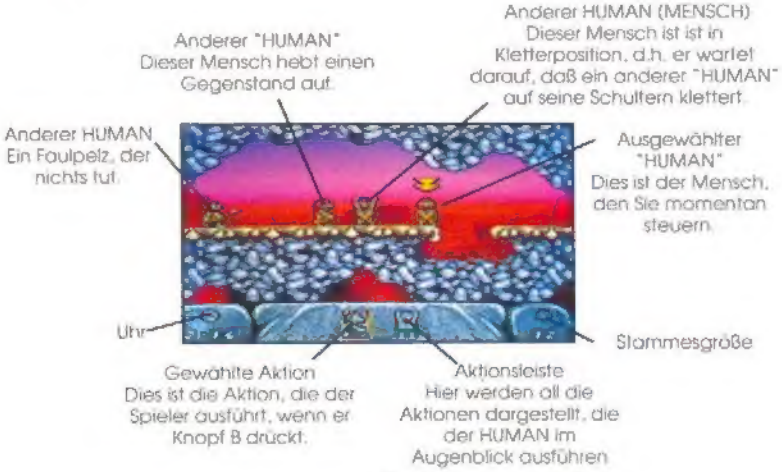
Knopf X
- Startet aktuellen Level neu, wenn Sie unterbrochen haben

Knopf Y
- Wählt Energie für aktuelle Aktion

Knöpfe L(inks) oder R(echts)
- Den nächsten Menschen wählen

Start-Knopf
- Einleitung überspringen
- Spielstart/Start jeden Levels
- Unterbrechen

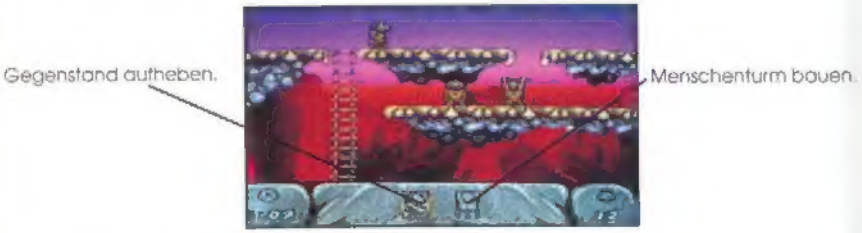
Select-Knopf
- Wahl der Aktion
- Wahl einer Option vom Optionenbildschirm
- Stellt gesamtes Kennwort neu ein



STEUERUNG DER MENSCHEN

"HUMANS" sind ziemlich leicht zu steuernde Kerlchen (vorausgesetzt, Sie lassen sich nicht zu sehr mit ihnen ein).

Wenn Sie einen Menschen auswählen, wird ein großer Pfeil für einen Augenblick über seinem Kopf erscheinen, um Ihnen dabei zu helfen, ihn zu erkennen.



Wie Sie die HUMANS zum Laufen bringen

Um einen Menschen nach links oder rechts zu bewegen, drücken Sie den R(ichtungs)-Knopf in die entsprechende Richtung. Wenn Sie einen "HUMAN" eine Leiter oder ein Seil hinaufschicken möchten, drücken Sie den R-Knopf Oben oder Unten.

Wie Sie Ihre HUMANS wechseln können

Um einen anderen Menschen auszuwählen, drücken Sie den Links- oder Rechts-Knopf, und so wird der nächste HUMAN ausgewählt.

Auswahl einer Aktion

Unten auf dem Bildschirm befindet sich die Aktionsleiste. Hier werden alle Aktionen, die ein Mensch durchführen kann, angezeigt. Um durch die möglichen Aktionen zu scrollen, drücken Sie den SELECT-Knopf. Sobald die von Ihnen gewünschte Aktion markiert ist, drücken Sie Knopf B, um sie zu aktivieren.

DER OPTIONENBILDSCHIRM

Verfügbare Optionen

Der Optionenbildschirm ist der Ort, von dem aus Sie das Spiel beginnen. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:-

Music	- Schaltet die Musik ein und aus
Level	- Wählen Sie zwischen Easy (Leicht), Medium (Mittel) und Hard (Schwer)
Animations	- Schaltet die Animationen ein oder aus
Enter Code	- Erlaubt Ihnen, ein Level-Kennwort einzugeben, (Kennwort ein- um ein früheres Spiel fortzusetzen geben)
Start Game	- Beginnt *Humans* auf Level 1 (Spiel beginnen)

Optionswechsel

Die Optionen Musik, Level und Animationen werden dadurch gewählt, daß Sie Ihren Menschen die Leiter hinauf und zu der Option bewegen, die Sie wechseln möchten. Das Drücken des SELECT-Knopfes schaltet durch die Einstellungen. Wenn Sie diesen Vorgang beendet haben, drücken Sie von irgendeiner Option aus den R-Knopf Unten, und Ihr HUMAN wird ganz automatisch die Leiter hinunterklettern.

Spielbeginn

Wenn Sie sich am Fuß der Leiter befinden, drücken Sie den R-Knopf RECHTS, um ein neues Spiel zu beginnen, oder drücken Sie LINKS, um das Kennwort für ein früheres Spiel einzugeben.

GRUNDLEGENDE AKTIONEN

Aufheben/Fallenlassen eines Gegenstandes

Um einen Gegenstand aufzuheben, drücken Sie den SELECT-Knopf, bis das Aufheben/Fallenlassen-Icon ausgewählt ist. Nun bewegen Sie Ihren HUMAN über den Gegenstand und drücken den Knopf B. Jetzt wird der Gegenstand benutzt, und Ihre Aktionsleiste wird sich verändern, um die Ihnen möglichen neuen Aktionen darzustellen. Wenn Sie den Gegenstand fallenlassen wollen, wählen Sie erneut das Aufheben/Fallenlassen-Icon und drücken wieder den Knopf B.

Beachten Sie: *Wenn Sie einen Gegenstand auf einen anderen fallenlassen, werden Sie diesen anderen Gegenstand automatisch aufheben.*

Bau eines Menschenturmes

Dies bedeutet, daß ein HUMAN einem anderen erlaubt, auf seine Schultern zu klettern. Um einen Menschenturm zu bauen, drücken Sie den R-Knopf Oben.
Beachten Sie, daß der Mensch nun seine Körperhaltung verändert hat. Jetzt wählen Sie einen anderen HUMAN in der Nähe, indem Sie den LINKS- oder RECHTS-Knopf drücken. Bewegen Sie diesen vor den HUMAN in Kletterposition, und drücken Sie den R-Knopf Oben. Der zweite wird nun an dem HUMAN in Kletterposition emporklettern und automatisch auf seine Schultern gestellt. Diesen Vorgang können Sie solange wiederholen, bis Ihnen die HUMANS ausgehen.

Achtung: *Es kann mitunter passieren, wenn Sie versuchen, auf einen höheren Level zu gelangen, daß Sie von der Spitze des Menschenturms herunterfallen. Das bedeutet, daß Sie nicht nahe genug am Rand des Blocks gebaut haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie ganz dicht am Block stehen, bevor Sie mit dem Bauen anfangen.*

GEBRAUCH DES SPEERES

Der erste Gegenstand, den Sie finden werden, ist der Speer. Lesen Sie hier, was der Speer alles kann und wie Sie ihn benutzen können.

Speer aufheben/fallenlassen

Um einen Speer aufzuheben, bewegen Sie Ihren HUMAN über den am Boden liegenden Speer, wählen Sie den SELECT-Knopf, und drücken Sie dann Knopf B, um Ihre Wahl verbindlich zu machen.

Schwingen

Oft kann der Spieler durch das Schwingen eines Speeres vor der Nase eines Dinosauriers diese Mammut-Kreatur in Schach halten, bis seine Freunde vorbeigeschlichen sind.

Um einen Speer zu schwingen, wählen Sie das Schwingen-Icon von der Aktionsleiste mit dem SELECT-Knopf. Dann bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Knopf B. Der HUMAN wird nun den Speer ausgestreckt halten und so die meisten herankommenden Dinosaurier in Schach halten.

Stabhochsprung

Um über Gruben und Hindernisse zu springen, möchten Sie vielleicht den Speer als Hochsprungstab benutzen.

GEBRAUCH DES SPEERES

Wenn Sie einen Stabhochsprung vollführen möchten, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Hochsprung-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B. Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo zuvor die Aktionsleiste war. Wenn diese Kraftleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Sprung). Um den Sprung abzubrechen, drücken Sie nach unten.

Speerwerfen

Sie können einen Speer aus vielerlei Gründen werfen wollen, einschließlich aus dem Wunsch heraus, einen Dinosaurier zu töten.

Um den Speer zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Speerwurf-Icon von der Aktionsleiste; bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B. Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Kraftleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abzubrechen, drücken Sie nach unten.

Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

Bevor Sie Ihren Speer werfen, vergewissern Sie sich, daß sich kein Mitglied Ihres Stammes im Flugweg Ihres Geschosses befindet. Es gibt nichts Schlimmeres, als einen Speer dadurch zu verlieren, daß Sie einen Freund durchbohren: Vermeiden Sie es, aus Ihrem besten Freund Schaschlik zu machen!

GEBRAUCH DER FACKEL

Der zweite Gegenstand, auf den Sie stoßen werden, ist die Fackel (Feuerbrand). Hier ist eine Liste der Dinge, die man mit ihr tun kann, und wie man sie einsetzt.

Fackel aufheben/fallenlassen

Um eine Fackel aufzuheben, bewegen Sie Ihren Menschen über die am Boden liegende Fackel, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben-Icon, und bestätigen Sie dann mit dem Knopf B Ihre Wahl.

Schwingen

Der Spieler kann häufig durch das Schwingen einer Fackel vor der Nase eines Dinosauriers dieses Biest lange genug aufhalten, bis sich seine Freunde unbemerkt vorbeischleichen konnten.

Um eine Fackel zu schwingen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Schwung-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B. Jetzt wird der HUMAN die Fackel ausgestreckt und so die meisten angreifenden Dinosaurier in Schach halten.

GEBRAUCH DER FACKEL

Entzünden

Zuweilen kann Ihr Weg von wild wuchernden Pflanzen blockiert sein. Und oft gibt es nur eine Möglichkeit durchzukommen: Sie müssen das Zeug abbrennen.

Um einen Busch abzufackeln, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Entzünden-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B. Der MENSCH wird sich nun vorbeugen und alles in Brand setzen, was sich direkt vor ihm befindet.

Fackel werfen

Um eine Fackel zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Fackel-Werfen-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B.

Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Kraftleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abzubrechen, drücken Sie UNTEN.

Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

GEBRAUCH DES SEILS

Das Seil ist ein äußerst nützlicher Gegenstand; Sie können es benutzen, um Ihre Kameraden zu retten, in gefährliche Gegenden zu gelangen oder Ihre Wäsche aufzuhängen.

Seil aufheben/fallenlassen

Um ein Seil aufzuheben, bewegen Sie Ihren HUMAN über das am Boden liegende Seil und wählen das Aufheben-Icon mit dem SELECT-Knopf. Dann drücken Sie Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn Sie ein Seil fallenlassen wollen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben/Fallenlassen-Icon und drücken Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Herablassen

Um das Seil herabzulassen, bringen Sie Ihren HUMAN an den Rand einer Klippe, und wählen Sie mit dem SELECT-Knopf die Herablassen-Option (Lower) von der Aktionsleiste. Zur Bestätigung Ihrer Wahl drücken Sie dann den Knopf B.

Vorausgesetzt, Sie haben sich selbst gut positioniert, werden Sie nun sehen, wie ein Seil über den Rand herabgelassen wird. Um das Seil hinabzuklettern, bewegen Sie einen anderen HUMAN auf das Seil, und drücken Sie

GEBRAUCH DES SEILS

UNTEN. Um das Seil hinaufzuklettern, bewegen Sie Ihn auf das Seil und drücken OBEN.

Hinaufziehen

Um das Seil hinaufzuziehen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf die Hinaufziehen-Option (Raise) von der Aktionsleiste. Dann drücken Sie zur Bestätigung Ihrer Wahl den Knopf B.

Seil werfen

Um ein Seil zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Seil-Werfen-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B.

Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Kraftleiste den gewünschten Level erreicht hat, lassen Sie Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abzubrechen, drücken Sie UNTEN.

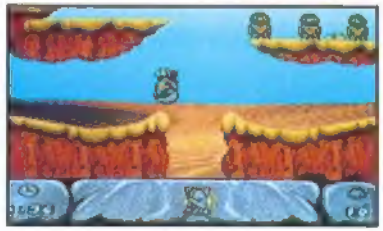
Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

GEBRAUCH DES RADS

Eine der bedeutendsten Erfindungen der Menschheit ist das Rad. Dieses Fortbewegungsmittel kann an verschiedenen Punkten des Spieles eingesetzt werden.

Besteigen des Rades

Um ein Rad zu besteigen, bewegen Sie Ihren HUMAN über das am Boden liegende Rad, und wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben-Icon. Dann drücken Sie den Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen.



Absteigen vom Rad

Wenn Sie Ihren HUMAN wieder absteigen lassen wollen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Absteigen-Icon, und drücken Sie zur Bestätigung Knopf B.

Fahren mit dem Rad

Nun sitzen Sie oben auf dem Rad. Drücken Sie den R-Knopf Links oder Rechts, um das Rad zu bewegen. Beachten Sie, daß das Rad beschleunigt, wenn Sie einen Abhang hinunterfahren. Wenn Sie über den Rand einer Rampe hinausschießen, möchten Sie vielleicht versuchen, mit dem Rad zu springen. Dazu drücken Sie den Knopf Y und die Richtung, in die Sie springen wollen.

Schieben des Rads

Sie können das Rad auch schieben, wenn Sie neben ihm stehen. Um dies zu tun, drücken Sie Knopf Y und die Richtung, in die Sie es schieben möchten.

BESUCH BEIM MEDIZINMANN

Die Welt des Medizinmannes ist dunkel und geheimnisvoll. Er allein besitzt das alte verbotene Wissen. Der Medizinmann kann Gegenstände aus der Geisterwelt heraufbeschwören, um Ihnen zu helfen - doch dies hat seinen Preis.

Der Medizinmann erscheint nicht auf allen Levels, da er eine bedeutende Persönlichkeit ist und viel zu tun hat (z.B. muß er Eingeweide untersuchen und andere lebenswichtige Aufgaben erfüllen). Sollte der Medizinmann also auftauchen, wird er dennoch nicht begeistert sein, Kleinigkeiten erledigen zu sollen. Er benutzt keinen der Gegenstände, wird jedoch beim Bauen eines Menschenturmes mitmachen.

Wie Sie sich des Medizinmannes bedienen

Wählen Sie den Medizinmann. Dann drücken Sie den SELECT-Knopf, bis der von Ihnen gewünschte Zauberspruch markiert ist; danach drücken Sie Knopf B zur Wahl. Daraufhin wird ein in der Nähe stehender HUMAN geopfert werden.

BESUCH BEIM MEDIZINMANN

Tips zur Magie

Vergewissern Sie sich, daß zumindest ein HUMAN in der Nähe ist, sonst werden die Götter ärgerlich. Und seien wir ehrlich, Sie kommen gut ohne eine Gottheit als Feind aus. Eins müssen wir klarstellen: dies ist die Art von Göttern, die Menschen in Insekten verwandelt und Familien bis in die x-te Generation zu einem elendigen Leben verflucht! Dies sind keine "netten" Gottheiten; bei ihnen gibt es kein "Tja, tut mir leid, Allmächtiger, kannst Du mir nochmal verzeihen?". Die Antwort wird höchstens sein: "Törichter Mensch, sei so gut und erlaube mir, deine Familie in Hamster zu verwandeln." Nun, wir haben Sie gewarnt... Aber im Ernst, diese Typen sind echt fies.

Stellen Sie sich z.B. vor, Sie fallen hin und schlagen sich die Knie auf...autsch. Ziemlich schlimm, nicht wahr? Doch das ist gar nichts im Vergleich zu dem, was diese Typen anstellen können. Wir reden hier von echtem Ärger. Seien Sie also vorsichtig. Bringen Sie keinen HUMAN mit einem Gegenstand in die Nähe des Medizinmannes, wenn der seinen Zauberspruch aufsagt. Vergewissern Sie sich auch, daß der Medizinmann nach vorne schaut, wenn er seinen Zauberspruch losläßt.

Punkteverteilung

Sie erhalten jedesmal Punkte, wenn Sie einen Level abschließen. Die Menge der Punkte ist abhängig davon, in welcher Zeit Sie einen Level abschließen und wieviele Menschen Ihr Stamm bei Abschluß zählt.

Der Stamm

Jeder Level erfordert eine bestimmte Anzahl von HUMANS, damit Sie ihn abschließen können. Diese Kerle kommen aus Ihrem "Menschenbestand", der als Stamm bekannt ist. Sollten Sie an irgendeinem Punkt im Spiel nicht genugend Menschen zur Verfugung haben, um einen Level zu beginnen oder fortzusetzen, verlieren Sie das Spiel.

Sie können sich im Verlauf des Spiels zusätzliche Menschen "verdienen", doch Sie verlieren sie wieder, wenn Sie den Medizinmann konsultieren oder einfach Pech haben.

Neubeginn eines Levels

Wenn Sie während eines Levels in eine Situation geraten sollten, aus der heraus Sie nicht gewinnen können, können Sie diesen Level neu beginnen. Dazu drucken Sie den START Knopf und wählen zwischen Level CONTINUE (FORTSETZEN), Level RESTART (NEUBEGINNEN) und QUIT game (Spiel BEENDEN).

PUNKTEVERTEILUNG UND DER STAMM

Das Glück lacht dem Flinken

Für jede Sekunde, die Sie am Ende eines Levels noch auf der Uhr haben, erhalten Sie zehn Punkte.

Sollte Ihnen die Zeit ausgehen, werden Sie einen HUMAN Ihres Stammes verlieren und, vorausgesetzt Sie haben genug Menschen übrig, das Spiel oder den Level neu beginnen durfen.

Levels und Überleben

Am Ende jedes abgeschlossenen Levels werden Sie folgende Mitteilung erhalten:

The number of HUMANS left in the Tribe multiplied by the Level number and then that figure multiplied by ten.
(Die Anzahl der noch im Stamm verbliebenen HUMANS, multipliziert mal der Levelnummer und dann diese Summe noch einmal multipliziert mal zehn.)

8 x 5 = 40
40 x 10 = 400 (Endstand)

Bonus

Auf einigen Levels werden Sie in der Nähe des Zielblocks seltsame Blumen sehen. Falls Sie einen HUMAN auf den Blumen stehen haben, wenn Sie den Level abschließen, erhalten Sie einen Bonus.

HINWEISE UND TIPS

1. HUMANS können nur kurze Strecken fallen. Versuchen Sie also, tiefe Stürze zu vermeiden. (Viele dumme HUMANS halten "Trocken-Tauch"-Wettbewerbe über Klippenränder ab. Sie sollten Ihren HUMANS solche Unternehmungen nicht gestatten.)

2. HUMANS sollten nicht ohne Waffen gegen einen Dinosaurier antreten. Benutzen Sie besser einen Speer aus der Entfernung.
(Einige HUMANS geben sich dem Sport der Dinosaurier-Hetzjagd hin. Die meisten Dinosaurier sind allerdings mindestens 30 Fuß (ca. 10 m) groß, und ihre Zähne sind länger als der Kopf eines HUMANS. Darum wird von der Dinosaurierhetze streng abgeraten, es sei denn, diese findet in der eigenen Höhle unter Aufsicht eines Erwachsenen statt.)

3. Im Spiel können Sie auf einen anderen Stamm von HUMANS treffen. Diese niederträchtigen Burschen werden immer und überall versuchen, Ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Doch keine Angst, sie können durch einen kräftigen Einsatz des Speeres leicht aus dem Weg geräumt werden.

4. Speere töten keine HUMANS, nur HUMANS töten HUMANS. (Weitere Informationen erhalten Sie bei der NATIONALEN
VEREINIGUNG DER SPEER BESITZER).

5. Der "Brenner" auf Level 9 ist ein riesiger Dinosaurier, für dessen Erlegung Sie 3 Speere benötigen. Kleiner Tip: Bei der Evolution geht es immer um Opfer.

6. Zitronensaft ist höchst nützlich, sei es bei der Entfernung klebriger Flecken oder beim Bleichen der Haare. Eine willkommene Erfindung für das Samstagabendliche Opfer im Hard Rock Café.

DIE MENSCHLICHE NATUR

Was ist ein HUMAN?

HUMANS sind kleine, schwabbelige, rosa Geschöpfe mit vier schwach entwickelten Gliedmaßen. Diese Gliedmaße können zur Fortbewegung benutzt werden oder wie normale Gliedmaße, um Gegenstände hanazuhaben. Zusätzlich dazu haben HUMANS einen "Kopf", der Raum für Einheiten zu visuellem, audio-, olfaktorischem und mentalem Betrieb bietet. Diese merkwürdige Konfiguration hat zur Folge, daß sie oft durch die eingehende Informationsmenge verwirrt erscheinen.

Sie sehen also, daß die HUMANS körperlich, obwohl seltsam gestaltet, nichts Besonderes sind. Der Bereich, in dem sie sich wirklich einen Namen machen, ist das Gehirn.

Was sie so liebenswert macht, ist ihre amusante Gewohnheit, denselben Fehler immer wieder zu machen. Obwohl sie mit einem größeren Gehirn als ein Dinosaurier ausgestattet sind, sind sie dennoch unglaublich dumme Geschöpfe. Zum Beispiel haben sie während ihrer Geschichte nicht weniger als zehn Mal das Feuer entdeckt, doch es ist jedesmal wieder ausgegangen.

Wo leben HUMANS?

Die HUMANS bewohnen ein Gebiet von großer vulkanischer Aktivität, das nur so schwärmt von riesigen, fleischfressenden Echsen, giftigen Pflanzen, trügerischen, wassergefüllten Gruben und Lavaströmen. Typischerweise sind die HUMANS niemals auf den Gedanken an einen Wegzug von "zuhause" gekommen.

Was essen HUMANS?

Giftige Pflanzen (einmal und nie wieder)
Schwache oder sehr kleine Fleischfresser
Eidechsen
Lava (zu einem Eidechsengulasch)
Einander

Wie schützen HUMANS sich vor Dürren, Hungersnöten, Pest, Stürmen, Taifunen, Überschwemmungen, Flutwellen etc.?

Durch Beten

Zu wem beten HUMANS?

Es gibt zwei Götter, die die HUMANS verehren. Zunächst ist da MUG (TROTTEL), der große goldene Götze. MUG wird angebetet, damit das Getreide gedeiht und er den HUMANS Glück, Sieg im Kampf und Gesundheit gibt. Dann ist da GREAT ROCK (GROSSER FELS). GREAT ROCK wird in allen Angelegenheiten, bei denen es um Felsen geht, angerufen. Beispiel: "Oh GREAT ROCK, laß sie nicht diesen Fels auf mich fallen/lassen. Oh bitte GREAT ROCK, laß sie nicht diesen Fels auf mich werfen", und so weiter.

Welche Währung benutzen die HUMANS für den Tauschhandel?

Körpergröße. Die Wirtschaft der HUMANS basiert auf Körpergröße und Stärke. Ein Beispiel: "Gib mir das Fleisch, denn ich bin größer als du." Dieses System funktioniert mit wechselndem Erfolg.

DIE MENSCHLICHE NATUR

Was ist bisher die bedeutendste Errungenschaft der HUMANS?

Die Erfindung des Kammes

Was ist der größte Fehler, den die HUMANS bisher begangen haben?

Die Entdeckung des Feuers. (Und damit der folgenden Waldbrände.)

DIE EVOLUTION DES MENSCHEN

Präkambrium - vor 4.6 Milliarden Jahren

Die Erde taucht spät auf und stellt sich als fehlerhaftes Modell ohne irgendwelches Leben darauf heraus. Die präkambrische Ära dauert ungefähr 4 Milliarden und 30 Millionen Jahre, und es ist schwer zu sagen, was daran so lange gedauert hat. Kontinente tauchen (wiederum spät) mit Ozeanen auf. Die ersten Zeichen frühen Lebens beginnen, sich im Ozean zu formen, und sie haben nur wenig oder gar keine Vorstellung von Mode - mit der Ausnahme des einfachen Badeanzugs auf Muschelbasis.

Paläozoikum - vor 570 Millionen Jahren

Larry, das Labyrinthodon, wird vom Ozean an den Strand gespült und entdeckt zu seinem Erstaunen, daß es die Luft atmen kann. Vor Freude hin und her rutschend, beginnt es die Vielfalt an Ansichten und Klängen, die vor ihm liegen, zu erforschen. Unglücklicherweise ist Larrys paradiesische Insel die Spitze eines Unterwastervulkans, der denn auch 11 Sekunden nach Larrys Landung ausbricht.
Daher besitzt Larry nicht nur die einzigartige Auszeichnung

die erste Lebensform auf der Erde zu sein, sondern auch die erste Lebensform im Weltraum...Badekleidung ist erfunden und wird von Eidechsen getragen.

Mesozoikum - vor 250 Millionen Jahren

Dinosaurier tauchen auf, wachsen und gedeihen und sterben. Niemand weiß genau, warum die Saurier ausstarben. Doch sollte man nicht vergessen, daß bei einer durchschnittlichen Dinosauriergröße von ca. 35 Fuß (ca. 12 m) das Finden von moderner, gutsitzender Kleidung so gut wie unmöglich war. Zur Zeit der Dinosaurier-Modekrise begannen Vögel, ihre neuen Federkleider vorzuführen, und Säugetiere gaben mit ihren Pelzmänteln an. Unfähig, weiter mit der Scham zu leben, starben die Dinosaurier aus und wurden so zu den ersten Opfern der Mode in der Geschichte.

Känozoikum - vor 66 Millionen Jahren

Ein glorreiches Zeitalter blühenden Lebens; der Planet ist voll von Säugetieren, Vögeln und üppiger Vegetation. Dieses Paradies freut sich auf Millionen von Jahren in Ruhe und Frieden. Während es sich noch so freut, schleicht sich unglücklicherweise von hinten der Mensch heran und knüppelt es zu Tode. Dieser tragische Vorfall beendet das Leben des känozoischen Zeitalters.

Die Menschen sind wirklich da.

Der antike Mensch

Die Phönizier entwickeln ein Alphabet. Bezeichnenderweise wird es als erstes dazu benutzt, Beleidigungen an die Häuser unbeliebter Mitmenschen zu kritzeln.

Der griechische Mensch

Die Griechen ersonnen ein hochentwickeltes System der Regierung und sozialen Ordnung. Sie waren so darin vertieft, mit Dreiecken zu spielen und grausam gegenüber den Persern zu sein, daß ihre Mode nie über die Toga hinauskam.

Der römische Mensch

Die Römer verstanden es hervorragend, Parties zu feiern. Rom war eine solche Spitzen-Stadt, daß auf einer riesigen Sommerfete ein Spaßvogel den Palast in Brand steckte. Leider wurde der Spaß dadurch etwas verdorben, daß man sich in der Zahl der Feuerwehrmänner im Dienst geirrt hatte und die ganze Stadt abbrannte. Doch einen weiteren Pluspunkt hatten die Römer: Sie waren die Herren der antiken zivilisierten Welt.

Der Mensch des Finsteren Mittelalters

Eine sehr "finstere" Epoche der Geschichte. So finster, daß man das Fürchten lernt. Kaum Feten und kaum neue Modetrends... also weiter.

Der Mensch des Mittelalters

"Metall" ist sehr in Mode, mit dem Kettenhemd als letztem Schrei. Doch zum allgemeinen Mißfallen wird aus Gallien Frankreich, ein viel minderwertigerer Name, der das Land auf Jahrhunderte hinaus dazu verurteilt, verhöhnt und erobert zu werden.

GESCHICHTE DES MENSCHEN

Der Renaissance-Mensch

Eins der größten Zeitalter der menschlichen Geschichte mit Fortschritten auf praktisch allen Gebieten des Wissens. Erwähnenswerte Entdeckungen: der Rüschenkragen, oberschenkellange Stiefel und natürlich der Hut mit Straußenfedern und einer besonders breiten Krempe.

Der Napoleonische Mensch

Er ist so kurz geraten, daß er eine Erwähnung verdient. Herr über den europäischen Kontinent, war er doch leider ein Versager, was die Mode angeht. Seine bahnbrechende "Hand in der Jacke" - Haltung fand keine Nachahmer.

Der Viktorianische Mensch

Eine kleine, pummelige Frau schafft ein weltumspannendes Reich und läßt dann überall Statuen von sich selbst aufstellen.

Ihren absolut widerlichen Kleidergeschmack kann man eventuell auf den Einfluß ihren deutschen Ehemannes zurückführen.

Der Mensch des 20. Jahrhunderts

Zwei Weltkriege werden abgehalten, und die beiden Zweitplazierten erhalten als Preis die wirtschaftliche Vormachtstellung. Die Mode ist endlich auf dem aufsteigenden Ast mit der Ankunft der Jeans. Doch grauenhafte Experimente in den 70ern mit Plateau-Sohlen und Schlaghosen werden die Welt noch Jahrhunderte später schockieren.

NACHWORT

Und so endet unsere Geschichte...

...es bleibt jedoch die Frage: Wo kamen sie her? Wohin gehen sie? Gibt es einen Sinn in all dem? Interessiert uns das überhaupt? Gibt es eine höhere Intelligenz, die die menschliche Existenz lenkt? Die Geschichte allein kann diese Fragen beantworten.

Doch die harte Wirklichkeit ist, daß wir niemals wirklich wissen werden...

WER DIE HUMANS ERSCHAFFEN HAT.

HANDHABUNG DES MODULS

1. Dieses Super Nintendo Entertainment System-Modul ist ausschließlich für das Super Nintendo Entertainment System vorgesehen.

2. Nicht knicken, beschädigen oder in irgendeine Flüssigkeit tauchen. Nicht versuchen, das Modul auseinanderzunehmen.

3. Vermeiden Sie es, das Modul direktem Sonnenlicht auszusetzen oder in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärmequellen aufzubewahren.

4. Legen Sie bei langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen für sich selbst und das Nintendo-Modul ein.

5. Seien Sie immer hart, aber gerecht zu Ihrem Modul. Es lernt nur auf diese Weise.

6. Nach einem Säurebad funktioniert Ihr Modul nicht besonders gut. Tauchen Sie es also nicht in ein solches Bad.

7. Stecken Sie Ihr Modul nicht in einen Mikrowellenherd.

8. Essen Sie Ihr Modul nicht.

9. Reden Sie Ihr Modul immer mit seinem richtigen Namen an. Nicht etwa: "He, Modul!" Gute Umgangsformen kosten nichts.

BEGRENZTE GARANTIE VON GAMETEK

GAMETEK garantiert ausschließlich dem ursprünglichen Käufer, daß die zu diesem Handbuch gehörende, auf dem Modul gespeicherte Software für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum in Übereinstimmung mit den Beschreibungen in diesem Handbuch funktionsfähig ist, wenn sie mit den entsprechenden Geräten verwendet wird. Sollte das Programm innerhalb des genannten Zeitraums von 90 Tagen Defekte aufweisen, wird es ersetzt. Schicken Sie einfach das Modul zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufnachweis an GAMETEK zurück. Durch den gebührenfreien Ersatz (abgesehen von den Postgebühren für die Rücksendung) des Moduls an den ursprünglichen Käufer ist unsere Haftungsverpflichtung abgedeckt.

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER, AUSDRÜCKLICHER ODER IMPLIZIERTER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH DER DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BETREFFENDEN, SIND, FALLS SIE ANWENDUNG FINDEN, AUF EINEN ZEITRAUM VON 90 TAGEN AB KAUFDATUM DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.

GAMETEK übernimmt keine Haftung für zufällige und/oder Folgeschäden, die aus der Mißachtung jeglicher ausdrücklicher oder implizierter Garantien entstehen, einschließlich Schädigung von Eigentum und, im gesetzlich bestimmten Umfang, von Personen, selbst wenn GAMETEK über die Möglichkeit solcher Schädigungen in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder erkennen Garantiebeschränkungen in Bezug auf zufällige oder Folgeschäden oder auf die Dauer einer implizierten Garantie nicht an, weshalb obengenannte Einschränkungen und Ausschlußregelungen nicht unbedingt für Sie gelten müssen.

Diese Garantie gilt nicht, falls ein unabänderliches Gesetz Klauseln dieser Garantie nicht anerkennt. In diesem Fall haben Sie besondere Rechte, die von Land zu Land verschieden sein können.

Herausgeber in Europa:

GAMETEK

GAMETEK LTD 5 BATH ROAD SLOUGH BERKS SL1 3UA UNITED KINGDOMGAMETEK
DEUTSCHLAND GmbH BRUCHWEG 128-132 41564 KAARST DEUTSCHLAND

GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH BRUCHWEG
128-132 41564 KAARST DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN